COMPUTACIÓN 3ER AÑO PREESCOLAR

SEMANA DEL 27 DE ABRIL AL – 1° DE MAYO 2020

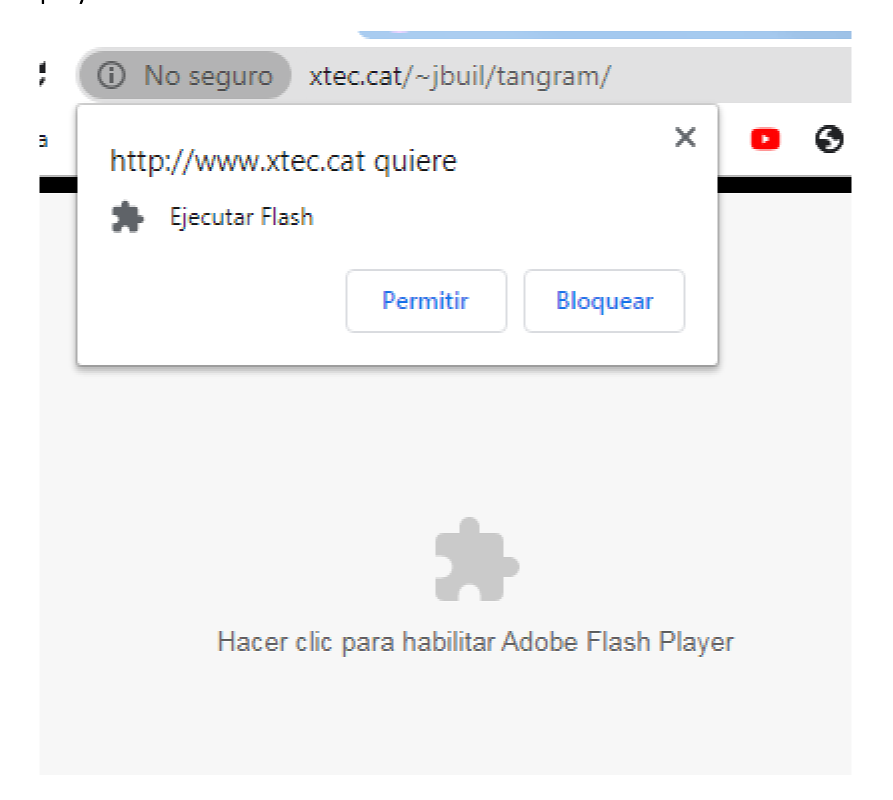


I.- Instrucciones:

Para Windows: Copia y pega el siguiente link en tu navegador

http://www.xtec.cat/~jbuil/tangram/

En caso de que aparezca una pieza de rompecabezas gris dar clic sobre ella para habilitar el flash player.



Materiales y/o equipo que necesitamos: Computadora

Objetivo de la clase: Manipulación del Mouse.

Beneficios del juego: Estimulación de la creatividad para el armado de diferentes figuras con tan solo 7 piezas, estimulación de la motricidad para la colocación de las piezas en su lugar correcto.

Dar clic en el botón Permitir y listo podemos empezar a utilizar el programa.

Una vez cargada la página dar clic en la flechita azul, Seleccionar Nivel 1, Dar clic a la figura 1 e ingresar el nombre, después empezamos a colocar todas las piezas en su lugar.

Realizar las 4 primeras figuras, para el registro de la evidencia puedes tomar una foto a tu pantalla y/o bien una captura de pantalla de la última figura que realizaste, **envía por algebraix tu archivo adjunto, favor de incluir en el asunto el Nombre completo del alumno, Grado y Grupo y Plantel al que asiste.**

Para Mac:

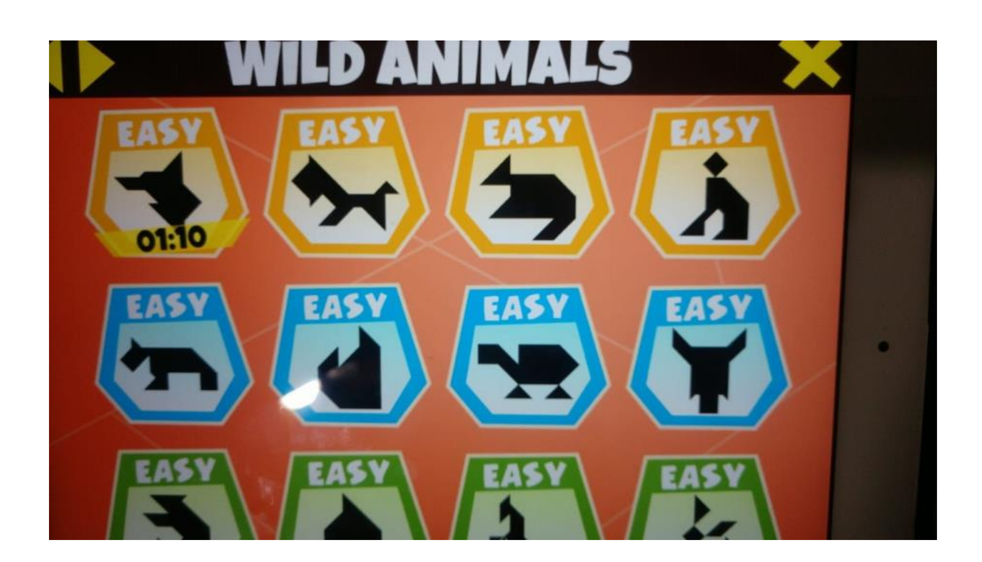
1. Descarga la app que se encuentra gratis en la app store



2.- Dar clic en play



3. Realizar las primeras 4 figuras del nivel Easy (color amarillo)



4. Para el registro de la evidencia puedes tomar una foto a tu pantalla y/o bien una captura de pantalla de la última figura que realizaste, la app contiene una camarita donde te guarda la captura de la actividad, puedes usar esta si así lo deseas, no olvides **enviar por algebraix tu archivo adjunto, favor de incluir en el asunto el Nombre completo del alumno, Grado y Grupo y Plantel al que asiste.**